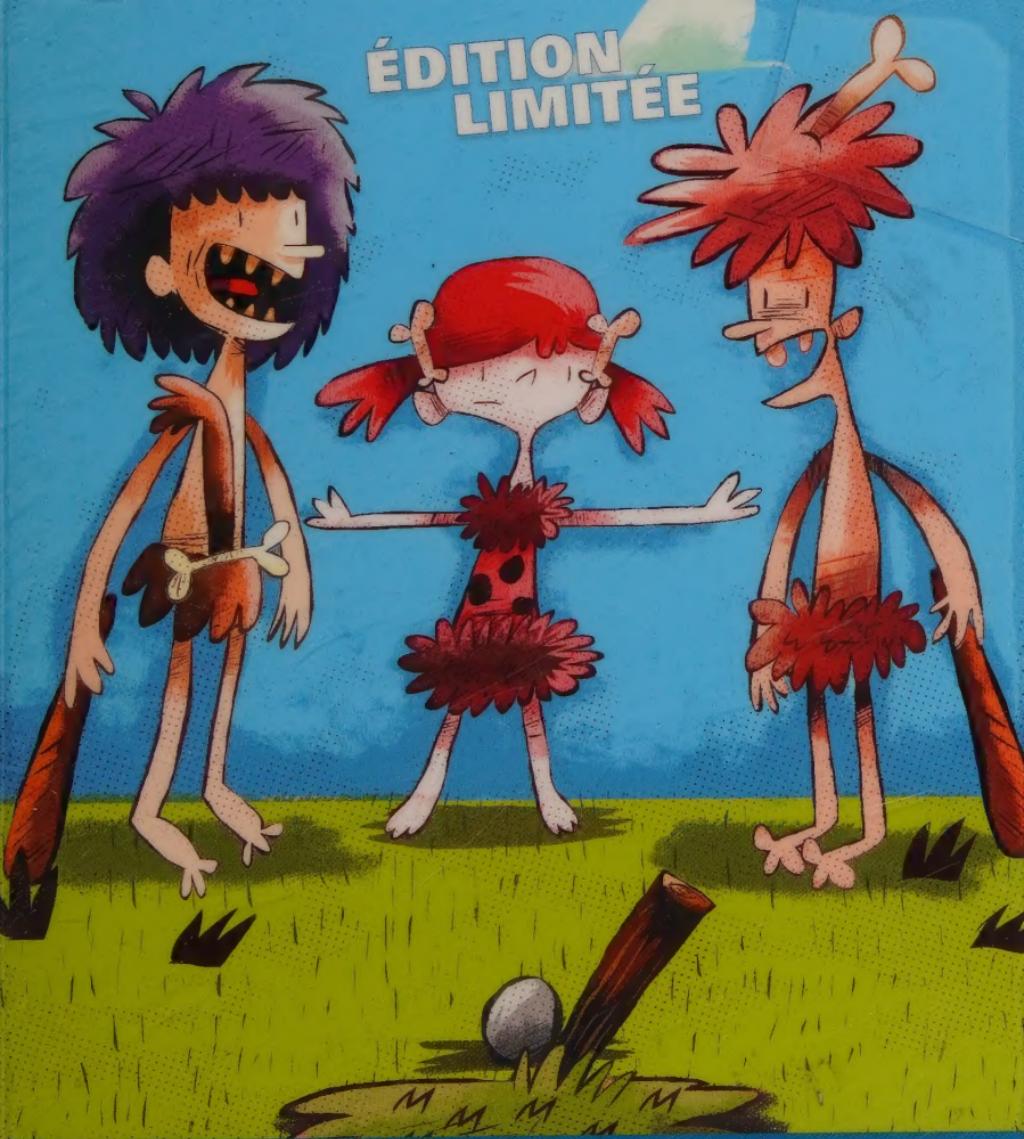


**ÉDITION
LIMITÉE**



heval
pasque



tu pas
oo

KONGGG!

Sylvain Charbonneau et Pishier



Digitized by the Internet Archive
in 2023

<https://archive.org/details/youcantbetit0000thom>

KONGGG !



Une histoire écrite par
Sylvain Charbonneau
et illustrée par
Pishier

Pour Anaïs qui aime les petites histoires et la grande Histoire
Sylvain

ÉCOLE GUY DRUMMOND

1475 RUE LAJOIE
OUTREMONT, QUÉ.

270-4866

cheval
masqué

Ce texte a été publié la première fois dans le magazine *Les explorateurs* en mai 2010.

Ce livre ne peut être vendu.

Édition limitée

Direction: Andrée-Anne Gratton

Révision: Sophie Sainte-Marie

Graphisme: Janou-Ève LeGuerrier

© Bayard Canada Livres inc. 2013



Bayard Canada Livres
4475, rue Frontenac, Montréal (Québec) H2H 2S2
Téléphone : 514 844-2111 ou 1 866 844-2111
edition@bayardcanada.com
bayardlivres.ca

Imprimé au Canada

chapitre 1

JOUER OU SE DISPUTER



Mic et Zim sont les deux meilleurs amis du monde. Malheureusement, ils se disputent chaque fois qu'ils jouent à Konggg.



- Patate pourrie!
- Caca d'ouistiti!
- Vomi moisi!
- T'es plus mon **ami**!

Pour jouer à **Konggg**, il faut frapper une pierre avec une massue afin qu'elle atteigne un poteau planté dans le sol. Quand la pierre heurte le poteau, ça fait **Konggg** ! Le joueur marque un point. C'est simple, mais...



... Mais le jeu se complique selon ce que les joueurs décident avant le match. Ils peuvent toucher la pierre avec la main ou pas. Ils peuvent frapper la pierre chacun leur tour, ou plusieurs fois de suite. La pierre doit être immobile ou, au contraire, en mouvement avant qu'on la frappe...





En fait, les **règles** sont si nombreuses qu'il y a 219 façons différentes de jouer à **Konggg** ! C'est à rendre fou !

Le **conflit** entre Mic et Zim survient toujours quand les deux amis oublient les **règlements** du match en cours. Ils se traitent alors de **tricheurs** et ils ameutent* toute la tribu.



* Avertissement.

chapitre

2

LES PARENTS AUSSI



Moko, le père de Mic, et Zimoune, la maman de Zim, interviennent souvent pour réconcilier leurs fils.

Les deux parents se connaissent bien. Ils font souvent du troc, des échanges. Par exemple, Moko donne à Zimoune un panier de **figues** contre une autre* de **fromage**.



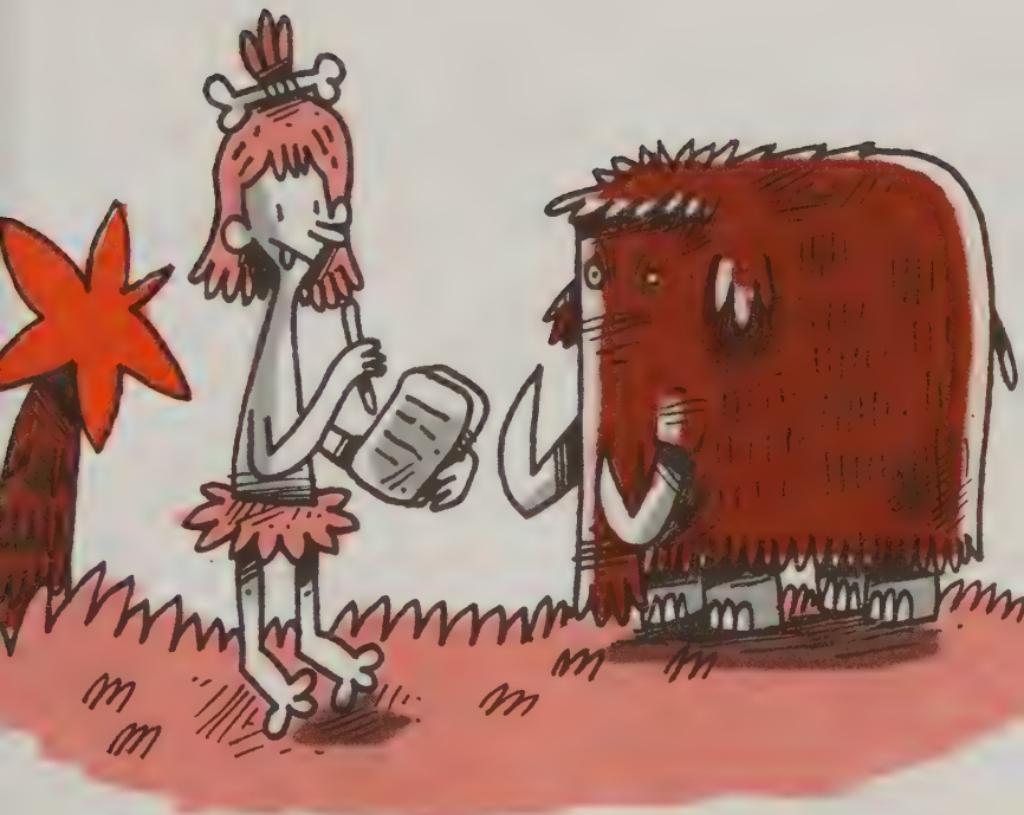
* Sac de cuir.



Le système de troc exige une bonne mémoire. Parfois, Moko veut du **fromage**, mais ses figues ne sont pas mûres. Alors il promet à Zimoune de lui donner un panier de **figues** la semaine suivante.

Une semaine passe et personne ne se souvient si Moko a remis ou non les **figues**. Moko pense que oui, Zimoune pense que non et elle traite Moko de **tricheur** !





Il serait plus simple d'écrire si les **figues** ont été remises... Mais c'est impossible ! Cette histoire se passe pendant la préhistoire, une époque où l'**écriture** n'existe pas encore.

C'est donc une époque où il n'y a ni devoirs ni leçons... mais beaucoup de **disputes** !



chapitre
3

NÈVE S'EN MÊLE



Un jour, Zim annonce à son ami :

— J'ai trouvé une façon de jouer sans se quereller !

— Impossible ! dit Mic.

Zim explique :

— Ta sœur Nève va retenir les règlements.

— Hein ? !

— Nève ne jouera pas. Tout ce qu'elle devra faire, c'est se souvenir des règlements.

Mic n'est pas d'accord.

— Non ! Ma petite sœur va créer d'autres complications.





Zim n'écoute pas Mic. Il invite Nève à jouer à **Konggg**. Nève accepte avec joie. Elle rêve depuis toujours de frapper la pierre avec la massue ! Zim lui explique qu'elle doit seulement retenir les **règlements**.

Frustrée, Nève s'assoit par terre
et elle boude...

— Ça y est! Les complications
commencent! dit Mic.





Mic et Zim déterminent les règlements, puis ils se mettent à jouer. Au bout d'un moment, quand un des deux compte un but avec la main, l'autre lui dit qu'il triche.



Cette fois-ci, pas de **dispute** ! Ils demandent à Nève ce qui avait été décidé. Pour toute réponse, la petite fille montre des marques sur le sol. Les gars ne comprennent pas.

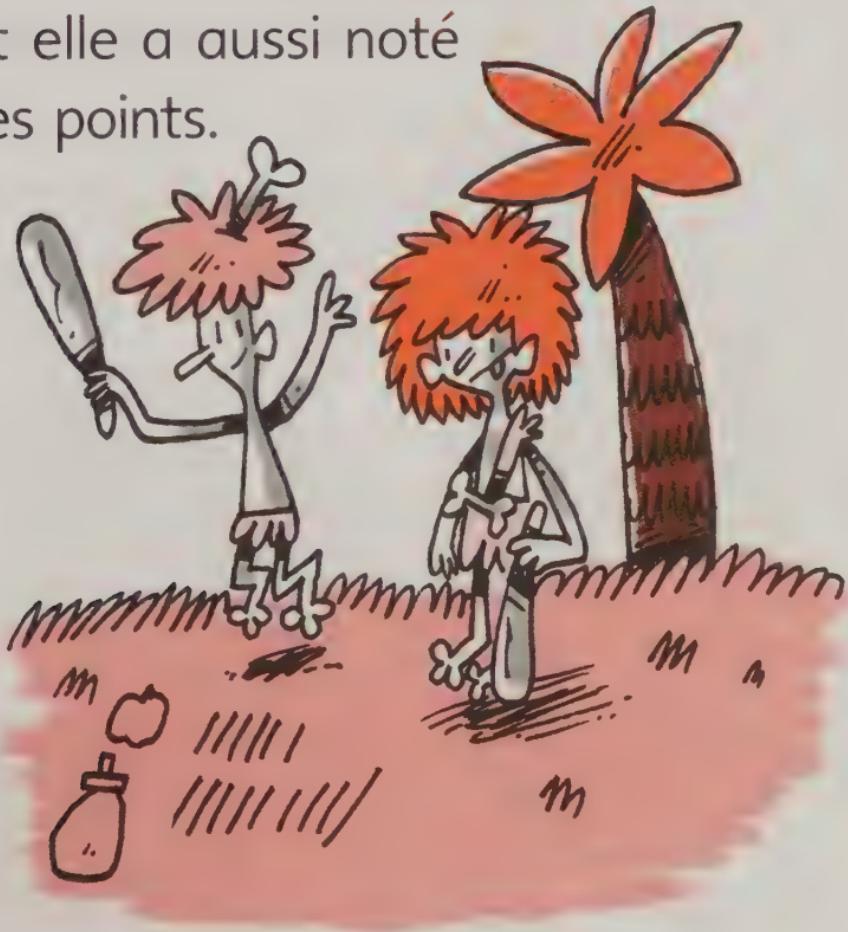
Nève leur explique que les marques servent à se souvenir des règlements. Elle a dessiné une main, puis tracé un X pour indiquer qu'ils ne peuvent pas toucher la pierre avec la main... D'autres marques rappellent les autres règlements.



Elle a aussi dessiné une **figue** pour représenter Mic et elle a **tracé** un trait pour chaque point qu'il a marqué.



Pour Zim, elle a dessiné une outre et elle a aussi noté ses points.



La marque est de neuf à six en faveur de Zim.

Les deux garçons trouvent Nève géniale ! Elle vient d'inventer... une « chose très utile » !

— Ta sœur nous a aidés sans créer de complications, remarque Zim.

— Oui... admet Mic sans trop y croire.



Chapitre 4

MIC AVAIT RAISON



Zim et Mic passent maintenant plus de temps à jouer qu'à **se chicaner**. Ils deviennent les meilleurs joueurs de **Konggg** de toutes les tribus de la vallée !

Les parents adoptent aussi l'invention de Nève. Ils écrivent sur des tablettes de glaise combien de figues et d'autres de fromage l'un doit à l'autre.





Ils cessent ainsi de se traiter de tricheurs... Et ils peuvent s'amuser avec Nève, Mic et Zim.

Avec le temps, la tribu crée d'autres **symboles** pour représenter les personnes, les animaux, les végétaux, les rivières, les montagnes, les astres et toutes les choses visibles et invisibles.





Une nuit de pleine lune, Nève fait parvenir à Zim une tablette de glaise couverte de symboles.



On pourrait traduire ces symboles ainsi:

«Nève aime Zim!»

Zim décode le message. Son ami Mic avait raison: Nève a créé d'autres complications... bien pires que toutes les règles du Konggg!

FIN



Voici les livres AU PAS de la collection :

- Casse-toi la tête, Élisabeth!**
de Sonia Sarfati et Fil et Julie
- Konggg!**
de Sylvain Charbonneau et Pishier
- La bataille au sommet**
- La bataille d'oreillers**
- La grande bataille**
de Katia Canciani et Julie Deschênes
- La famille Machin-Chouette à la maison**
- La famille Machin-Chouette en forêt**
- La famille Machin-Chouette en ville**
de Paule Brière et Rémy Simard
- La soupe de grand-papa**
- La télévision de grand-papa**
- Le livre de grand-papa**
- Un quêteux chez grand-papa**
de Francine Labrie et Marc Mongeau
- Le chat de madame Sonia**
de Marie Christine Hendrickx et Louise Catherine Bergeron
- Le monstre de Chambouliot**
de Louise Tidd et Philippe Germain
- ÉCOLE GUY DRUMMOND**
1475 RUE LAJOIE
ULTRAMONET, QUÉ.
270-4866
- Le père Noël**
d'Andrée-Anne Gratton et Benoît Laverdière

- Le roi Gédéon**
de Pierrette Dubé et Raymond Leblanc
- Ma grand-mère Gaby — Ma petite-fille Flavie**
- Mon frère Théo — Ma sœur Flavie**
- Mon prof Marcel — Mon élève Théo**
de France Lorrain et André Rivest
- Mange ta soupe, Marlou !**
de Marie Christine Hendrickx et Julie Cossette
- Marie-Ève, chasseuse de rêves**
de Sonia Sarfati et Lou Victor Karabé
- Où est Tat Tsang ?**
de Nathalie Ferraris et Jean Morin
- Plus vite, Bruno !**
de Robert Soulières et Benoît Laverdière
- Qui a volé le bâton de hockey ?**
de Sharon Jennings et Jean Morin
- Un crapaud sur la tête**
de Stéphanie Déziel et Geneviève Després
- Une histoire de pêche loooooooooongue comme ça**
de Robert Soulières et Paul Roux

Lesquels as-tu lus ?



KONGGG !

Mic et Zim aiment jouer à Konggg. Un bâton, une pierre et... beaucoup de règlements ! Les deux amis se disputent souvent. Comment retenir toutes ces règles ? La sœur de Mic va leur proposer un moyen... révolutionnaire !



Squibblomines




Bayard
CANADA

KS-246-712